



Peningkatan Gotong Royong Siswa melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* di Fase B Kelas 3 SDN Sumber 3 Surakarta

Widuri Larasati

SDN Sumber 3 Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Kutai Raya No.162, Sumber, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57138

Korespondensi penulis: widurilarasati62@guru.sd.belajar.id

Abstract: *This study aims to improve the affective learning outcomes in the dimension of collaboration (gotong royong), as well as cognitive and psychomotor learning outcomes of third-grade students at SDN Sumber 3 Surakarta through the application of the Project Based Learning model assisted by audiovisual media. The urgency of selecting this topic stems from the low levels of collaboration and student participation in cooperative activities, which negatively impact social interactions and learning outcomes. Addressing this issue is critical to fostering Pancasila Student Profiles with cooperative and integrity-based characteristics. This classroom action research was conducted in two cycles. The results show significant improvements in all three learning aspects. The collaboration dimension saw a 12.5% increase, with 67% of students classified as "Proficient". Cognitive learning outcomes improved by 10%, with 87% of students reaching the "Proficient" level. Psychomotor learning outcomes also increased by 5%, with 67% of students classified as "Proficient". These findings demonstrate that PBL assisted by audiovisual media is effective in fostering students' affective, cognitive, and psychomotor development while promoting active participation in project-based learning.*

Keywords: *Project Based Learning, Collaboration, Audiovisual Media.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar afektif pada dimensi gotong royong, serta hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa kelas III SDN Sumber 3 Surakarta melalui penerapan model Project Based Learning berbantuan media audiovisual. Pemilihan judul penelitian ini didasari oleh urgensi rendahnya rasa gotong royong dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kolaboratif, yang berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial serta hasil belajar di sekolah. Hal ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi guna mewujudkan profil Pelajar Pancasila yang kooperatif dan berintegritas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketiga aspek hasil belajar. Pada dimensi gotong royong, terdapat peningkatan sebesar 12,5%, dengan 67% siswa mencapai kategori "Mahir". Hasil belajar kognitif meningkat sebesar 10%, dengan 87% siswa tergolong "Mahir". Hasil belajar psikomotorik juga meningkat sebesar 5%, dengan 67% siswa masuk kategori "Mahir". Temuan ini membuktikan bahwa PBL berbantuan media audiovisual efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa secara seimbang, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci: Project Based Learning, gotong royong, media audiovisual.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran di SDN Sumber 3 Surakarta menghadapi tantangan dalam menanamkan nilai gotong royong pada siswa, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya rasa gotong royong di kalangan siswa menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dalam kegiatan kolaboratif. Hal ini mempengaruhi interaksi sosial di antara siswa, yang cenderung menjadi lebih individualistis dan kurang harmonis. Selain itu, dalam materi seperti "Aku Dapat Berbuat Baik," siswa mengalami kesulitan memahami konsep mendasar, dengan

pencapaian prestasi kognitif yang belum optimal. Berdasarkan wawancara dengan rekan sejawat, pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual dibutuhkan untuk membantu siswa memahami dan menerapkan konsep secara efektif. Sebagai solusi, penerapan model Project Based Learning dengan dukungan media audiovisual dirasa tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. Project Based Learning memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek nyata yang membutuhkan kolaborasi aktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan sikap gotong royong. Model ini juga memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diintegrasikan dengan media audiovisual agar materi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Melalui proyek yang relevan, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, dan psikomotorik secara seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana penerapan PROJECT BASED LEARNING berbantuan Media Audiovisual dapat meningkatkan sikap gotong royong siswa kelas 3 di SDN Sumber 3, serta menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar kognitif dalam Pendidikan Agama Katolik. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter siswa yang lebih kooperatif sesuai dengan profil Pelajar Pancasila khususnya dimensi gotong royong.

2. KAJIAN TEORI

Gotong Royong

a. Makna Gotong Royong

Istilah gotong royong sendiri berasal dari bahasa Jawa. Gotong berarti pikul atau angkat, sedangkan royong berarti bersama-sama. Jika diartikan secara harfiah, gotong royong berarti mengangkat secara bersamasama atau mengerjakan sesuatu secara bersama-sama (Nunung Unayah, 2017). Lebih jelas KBBI mengartikan gotong royong sebagai perilaku tolong menolong, bekerjasama dan saling membantu. Kemendikbudristek (2022) mengatakan bahwa kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan

b. Gotong Royong dalam kurikulum Merdeka

Menurut Kemendikbudristek (2022) dimensi gotong royong merupakan bagian dari Profil Pelajar Pancasila yang dibagi dalam 3 elemen yaitu :

- 1) Elemen Kolaborasi : kemampuan untuk bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain.
- 2) Elemen Kepedulian : tanggap terhadap kondisi yang ada di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi yang lebih baik.
- 3) Elemen berbagi : memberi dan menerima segala hal yang penting bagi kehidupan pribadi dan bersama, serta mau dan mampu menjalani kehidupan bersama yang mengedepankan penggunaan bersama sumber daya dan ruang yang ada di masyarakat secara sehat.

Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) (2002:895) hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukiran dan nilai. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”, (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

b. Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Arifudin, 2020) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap,dan 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Pendidikan Agama Katolik

a. Lingkup Elemen

Menurut Bonardy & Suria (2021) diketahui terdapat 4 elemen dalam pendidikan agama Katolik yaitu peserta didik, Yesus Kristus, Gereja dan Masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut melalui surat keputusan 032/H/KR/2024 yang dikeluarkan oleh kemendikbudristek bahwa pendidikan agama Katolik memiliki 4 elemen dengan capaian pembelajaran yang khas dalam setiap elemen

b. Materi

Materi penelitian dibatasi pada dua topik aku berbuat baik dengan dua sub materi yaitu “Perbuatan baik” dan “membedakan Perbuatan baik dan buruk “ pemilihan materi ini didasarkan pada data analisa KBM, data hasil belajar dan asesmen awal yang dilakukan. Ketiga data tersebut menunjukkan bahwa materi ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi sehingga hasil belajar cukup rendah. Selain daripada hal tersebut materi ini sangat relevan dengan perilaku gotong royong yang rendah di SDN Sumber III Kota Surakarta.

Project Based Learning

a. Pengertian

Project Based Learning atau sering disebut dengan PjBL adalah pembelajaran berbasis proyek. Belajar berbasis proyek (project based learning) adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif . Fokus pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan belajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata (Made Wena 2009: 145).

b. Sintak

Menurut Ahmad Saepi, dkk (2023) Langkah Langkah PjBL meliputi 6 langkah yaitu :

1. Penentuan pertanyaan mendasar
2. Mendesain perencanaan proyek
3. Penyusunan jadwal
4. Melaksanakan proyek dengan monitoring guru
5. Menguji hasil penelitian
6. Refleksi dan evaluasi proyek pembelajaran

Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata

Arsyad (2013), sejalan dengan Arsyad Media audio visual diartikan sebagai media intruksional modern yang telah sesuai berdasarkan zamannya yang berkaitan dengan hal yang bisa dilihat maupun didengar. Dengan kata lain, media yang memanfaatkan perkembangan zaman untuk melakukan penyampaian informasi dengan lebih jelas. (Hermawan.2007).

b. Manfaat Audio Visual

Menurut Daryanto (2013: 5), media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan yaitu: (a) memperjelaskan pesan agar tidak terlalu verbalistis. (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.(e) memberi rangsangan yang sama, mempersembahkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. (f) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator) bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

3. METODE

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sumber 3 Jl Kutai VII Kelurahan Sumber Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta , Jawa Tengah. Alasan penulis adalah ingin memperbaiki sikap gotong royong dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran agama Katolik di SDN Sumber 3 Surakarta.

Dengan waktu penelitian :

Tabel 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Siklus	Topik	Jam pelajaran	Hari / Tanggal
1	Perbuatan baik	3 JP	23 September 2024
2	Membedakan perbuatan baik dan buruk	3 JP	27 eptember 2024

Jenis Penelitian

Action research (AR) adalah salah satu jenis riset sosial terapan yang pada hakekatnya merupakan suatu eksperimen sosial. Penelitian tindakan juga merupakan suatu inovasi untuk menghasilkan perubahan dalam prosedur kebijakan dengan dimonitor melalui metode riset sosial (Payne & Payne, 2004).

Variabel Penelitian

Penerapan Project Based Learning Sebagai variabel bebas diharapkan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Keberhasilan Project Based Learning akan diukur melalui capaian hasil belajar siswa, yang mencerminkan pemahaman dan penerapan materi yang diajarkan.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasi adalah seluruh siswa yang beragama katolik fase B di SDN Sumber 3 Surakarta, sedangkan sampel yang diambil adalah siswa fase B kelas 3 yang beragama katolik di SDN Sumber 3 Surakarta yang berjumlah 6 orang.

Jenis. Sumber dan Teknik Pengumpulan data

a) Jenis data

Iskandar Dadang dan Narsim (2015) menyatakan perlu diperhatikan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki dua jenis data yaitu: Data Kualitatif dan Data Kuantitatif

b) Sumber data

menurut Suharsimi Arikunto (2013) adalah: Sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Pada penelitian ini sumber data yang dibutuhkan adalah dari nara sumber, dokumen dan proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Waluya (2020) jenis data dibagi menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder.

c) Teknik Pengumpulan data

pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, unjuk kerja dan dokumentasi.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan 2 siklus dan 4 tahap setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun perencanaan pada siklus 2 diadakan perbaikan berdasarkan refleksi atas pengamatan selama pelaksanaan siklus 1. Dalam tahap pelaksanaan menggunakan 3 tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup dimana dalam kegiatan inti dilaksanakan model pembelajaran Project Based Learning dengan berbantuan Media Audiovisual dengan 6 langkah yaitu Penentuan pertanyaan mendasar, Mendesain perencanaan proyek, Penyusunan jadwal, Melaksanakan

proyek dengan monitoring guru, Menguji hasil penelitian, Refleksi dan evaluasi proyek pembelajaran.

Indikator Kerja

Keberhasilan penelitian ditandai dengan peningkatan kemampuan afektif, peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik dengan kriteria :

Tabel 2. Tabel Penetapan Kriteria Afektif

No	Kriteria	Interval
1.	Mahir	85% - 100 %
2.	Cakap	70% - 84 %
3.	Layak	55% - 69%
4	Baru Berkembang	0% - 54%

Tabel 3. Tabel Penetapan Kriteria Kognitif

No	Kriteria	Interval
1.	Mahir	85 - 100
2.	Cakap	70 - 84
3.	Layak	55 - 69
4	Baru Berkembang	0 - 54

Tabel 4. Tabel Penetapan Kriteria Psikomotorik

No	Kriteria	Interval
1.	Mahir	85 - 100
2.	Cakap	70 - 84
3.	Layak	55 - 69
4	Baru Berkembang	0 - 54

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan dengan dua siklus dimana siklus pertama dilakukan pada tanggal 23 September 2024 dan Siklus kedua pada tanggal 27 September 2024 Keduanya dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan sebanyak 3 JP. Adapun data pencapaian yang diperoleh adalah sebagai berikut

1. Peningkatan nilai afektif Dimensi Gotong Royong

Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus, dengan menggunakan model PjBL. Menggunakan dimensi gotong royong, yang meneliti 1 elemen dengan 4 elemen didalamnya yang kemudian ditarik menjadi 8 instrumen, peningkatan yang terjadi dari hasil refleksi dapat dilihat melalui grafik dibawah ini :

Tabel 5. Peningkatan Dimensi Gotong Royong

Ditinjau dari capaian peserta didik

No	Nama	Prosentase Siklus 1	Prosentase Siklus 2	Peningkatan	Kriteria
1	Eunike	84%	91%	7%	Mahir
2	Fadil	66%	84%	18%	Mahir
3	Christian	44%	59%	15%	Cakap
4	Luhur	53%	66%	13%	Cakap
5	Xandria	63%	78%	15%	Mahir
6	Chelsea	81%	84%	3%	Mahir
	Jumlah	65%	76%	12%	

Tabel 6. Peningkatan Nilai Afektif Dimensi Gotong Royong

Ditinjau dari peningkatan instrument

Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
63%	75%	12 %

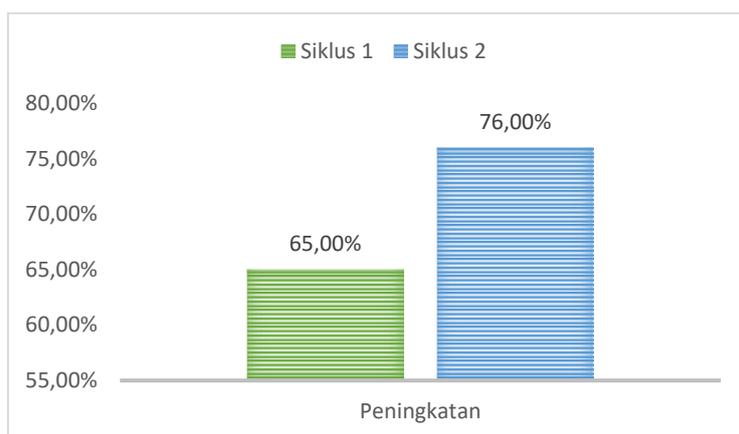
Tabel 7. Peningkatan Nilai Afektif Dimensi Gotong Royong

dinjau dari pencapai elemen

No	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	Kerjasama	63 %	81 %	18%
2	Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama	77 %	83 %	6%
3	Saling-ketergantungan positif	65 %	71 %	6%
4	Koordinasi Sosial	52 %	67 %	15%

Tabel 8. Tabel Ketercapaian Afektif Dimensi Gotong royong berdasarkan kriteria

No	Nilai Kualitatif	Siklus 1	Prosentase	Siklus 2	Prosentase
1	Mahir	2	33%	4	67%
2	Cakap	3	50%	2	33%
3	Layak	1	17%	0	0%
4	Mulai berkembang	0	0%	0	0%



Grafik 1. Peningkatan Afektif Dimensi Gotong Royong

Setelah pelaksanaan 2 siklus diketahui bahwa peningkatan peningkatan hasil belajar afektif peserta didik dimensi gotong royong dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 12 % hal ini juga dapat dilihat dari ketercapaian instrument yang mengalami kenaikan sebesar 12% dimana capaian tertinggi diperoleh oleh Fadil dengan kenaikan sebesar 18% dan jika ditinjau dari elemen maka kerjasama dengan kenaikan rerata siswa yaitu sebesar 18% dengan pencapaian kriteria akhir Mahir 67% (4 orang) dan cakap 33% (2 orang). Dengan kata lain seluruh siswa telah mencapai KKTP.

2. Peningkatan nilai kognitif

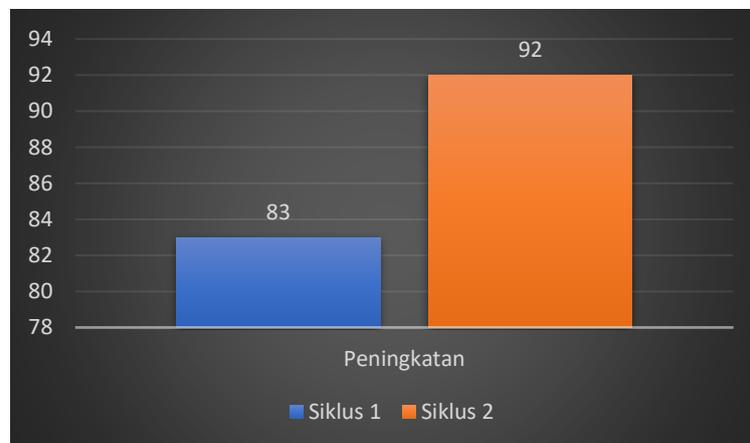
Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus diawali dengan asesmen awal sebagai pra siklus dengan orientasi pertama pada peningkatan hasil belajar kognitif dilanjutkan siklus 2 menggunakan 5 soal essay . Peningkatan yang terjadi dapat dilihat berdasarkan table dibawah ini :

Tabel 9. Peningkatan Aspek Kognitif

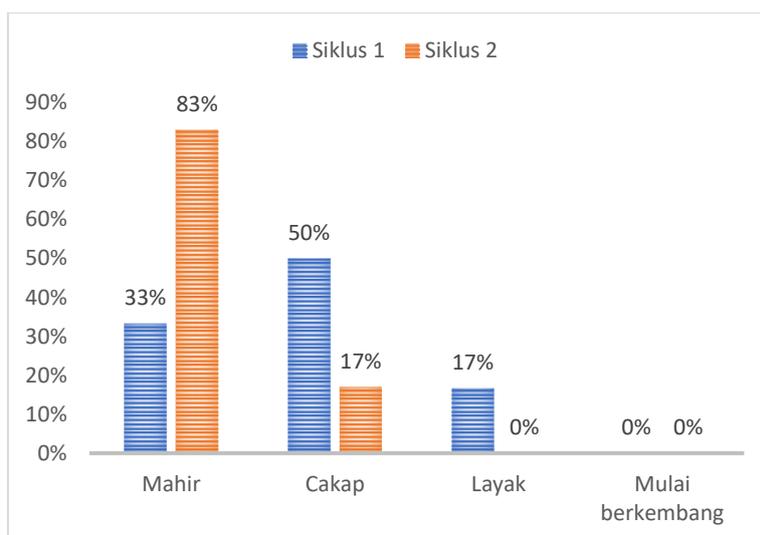
No	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Kriteria Akhir
1	Eunike	93	98	5	Mahir
2	Fadil	80	92	12	Mahir
3	Christian	65	83	18	Cakap
4	Luhur	82	93	11	Mahir
5	Xandria	83	92	9	Mahir
6	Chelsea	92	95	3	Mahir
		83	93	10%	

Tabel 10. Ketercapaian Kriteria Kognitif

No	Kriteria	Siklus 1	Prosentase	Siklus 2	Prosentase
1	Mahir	3	50%	5	87%
2	Cakap	2	33%	1	13 %
3	Layak	1	17%	0	0%
4	Mulai berkembang	0	0%	0	0%



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif



Grafik 3. Tabel Ketercapaian Kognitif

Setelah 2 siklus diketahui Pada Tabel 4.5 dan grafik 4.2 dapat diketahui terdapat peningkatan sebesar 10%,. Dan pada grafik 4.3 terjadi peningkatan dari 33% pada siklus 1 dan 87 % pada siklus 2 atau terjadi kenaikan sebesar 50%. Dengan kata lain seluruh siswa telah mencapai KKTP.

3. Peningkatan nilai psikomotorik

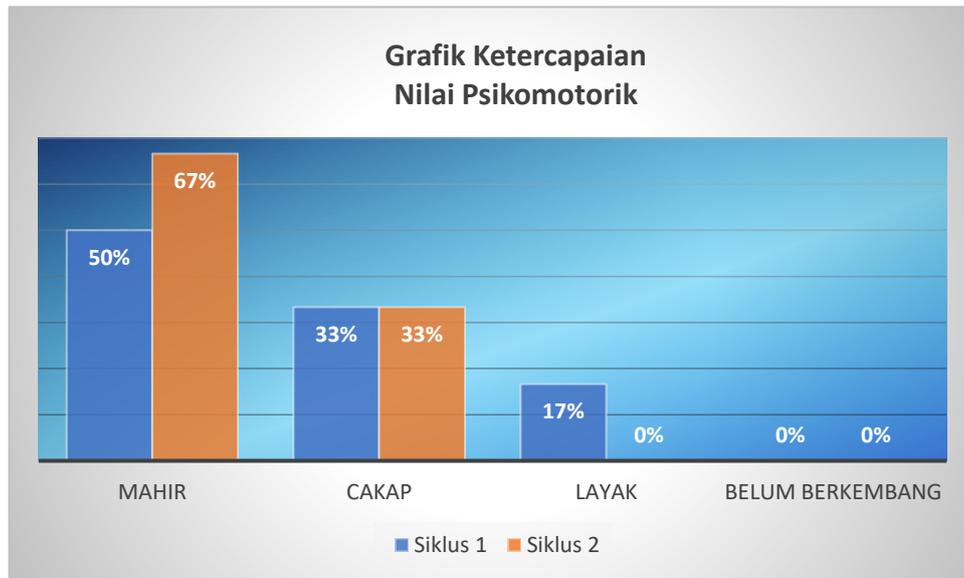
Penelitian ini dilakukan dalam 2 kali siklus dengan menggunakan metode PjBL dengan berbantuan media audiovisual. Penelitian ini berfokus pada dimensi gotong royong , dengan 1 elemen dan 4 sub elemen didalamnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam table dan grafik dibawah ini:

Tabel 11. Penilaian Psikomotorik

No	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	KKTP akhir
1	Eunike	95	98	3	Mahir
2	Fadil	88	93	5	Mahir
3	Christian	70	85	15	Cakap
4	Luhur	86	89	3	Cakap
5	Xandria	90	95	5	Mahir
6	Chelsea	95	97	2	Mahir
	Rata -rata	87	93	5%	

Tabel 12. Data Ketercapaian Psikomotorik

No	Kriteria	Siklus 1	Prosentase	Siklus 2	Prosentase
1	Mahir	3	50%	4	67%
2	Cakap	2	33%	2	33 %
3	Layak	1	17%	0	0%
4	Mulai berkembang	0	0%	0	0%



Grafik 4. Grafik ketercapaian penilaian psikomotor

Setelah 2 siklus Dari tabel 4.7 dan grafik 4.4 diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar psikomotorik dari siklus 1 87 naik menjadi 93 pada siklus 2 atau setara dengan 5% dengan ketercapaian kriteria akhir dalam tabel 4.8 67% mahir dan 33% cakap. Dengan kata lain seluruh siswa telah mencapai KKTP.

4. Pelaksanaan Project Based Learning

Dari refleksi Siklus 1 dan 2 dapat dan intervensi yang diambil dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 13. Refleksi Tindakan per sintak

Sintak PjBL	Refleksi Siklus 1	Refleksi Siklus 2
1. Menentukan pertanyaan mendasar	Siswa terlihat antusias saat mengidentifikasi masalah. Namun, beberapa siswa masih bingung memahami konsep pertanyaan mendasar.	Siswa terlihat antusias saat mengidentifikasi masalah.

Sintak PjBL	Refleksi Siklus 1	Refleksi Siklus 2
2. Mendesain perencanaan produk	Beberapa kelompok mampu merancang produk dengan baik, namun sebagian lain masih kurang dalam memvisualisasikan ide mereka.	Telah dilakukan perbaikan dengan membagi peserta didik dengan kelompok yang berbeda sehingga anak lebih aktif dalam mengeluarkan ide
3. Menyusun jadwal pembuatan (rencana kerja)	Siswa dapat menyusun jadwal, tetapi banyak yang kurang disiplin dalam mengikuti jadwal yang dibuat.	Sudah lebih baik, dengan pendampingan secara personal dan berkelompok.
4. Pelaksanaan dan monitoring proyek	Pelaksanaan berjalan cukup baik, namun siswa membutuhkan lebih banyak bimbingan selama proses pembuatan produk.	Sudah lebih baik, dengan pendampingan secara personal dan berkelompok. selama proses pembuatan produk.
5. Menguji hasil (presentasi)	Presentasi berjalan lancar, tetapi ada siswa yang masih kurang percaya diri dan kurang mendalami materi.	Sudah lebih baik, dengan pendampingan secara personal dan berkelompok sehingga Presentasi berjalan lancar.
6. Evaluasi pengalaman belajar	Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, namun ada beberapa yang masih kesulitan mengaitkan teori dengan praktik.	Sudah cukup baik dalam menunjukkan peningkatan pemahaman siswa,

5. SIMPULAN

Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan dalam dua siklus maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan Media Audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan Gotong royong dan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik Pendidikan Agama Katolik pada siswa kelas III Fase B di SDN Sumber 3 Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar dari aspek afektif dimensi gotong royong, kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 maka terjadi peningkatan hasil belajar afektif dengan fokus pada dimensi gotong royong sebesar 12% dengan kriteria 67% Mahir dan 33% cakap, kenaikan hasil belajar kognitif sebesar 10% dengan kriteria Mahir 87% dan 13% cakap dan kenaikan hasil belajar psikomotorik sebesar 5% dengan kriteria 67% Mahir dan 33% cakap atau dengan kata lain 100% Peserta didik telah mencapai KKTP dari ranah afektif dimensi gotong royong, kognitif dan psikomotorik

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Sumber 3 Kota Surakarta, disarankan agar penerapan model Project Based Learning (PBL) berbantuan Media Audiovisual dilanjutkan dan diperluas dengan pendekatan yang lebih konsisten dan terstruktur. Model ini telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan gotong royong siswa, serta hasil belajar kognitif dan psikomotorik mereka. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan berbagai kompetensi yang diperlukan, baik dalam aspek akademis maupun sosial. Mengingat hal tersebut, penting untuk terus mengintegrasikan PjBL dalam berbagai mata pelajaran, terutama yang memiliki karakteristik kolaboratif dan proyek, karena pendekatan ini mendorong siswa untuk bekerja secara tim. Selain itu, penggunaan media audiovisual yang mendukung pelaksanaan PjBL di SDN Sumber 3 juga terbukti menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat mengembangkan dan menggunakan media audiovisual yang lebih bervariasi dan relevan dengan tema pembelajaran. Variasi media ini dapat mencakup video, animasi, simulasi, atau bahkan presentasi visual yang interaktif, yang dapat membantu memperjelas konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Media yang menarik dan mudah diakses oleh siswa akan semakin memperkuat pemahaman mereka, sehingga meningkatkan hasil belajar di berbagai dimensi, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Di sisi lain, meskipun siswa secara umum menunjukkan peningkatan hasil belajar, terutama pada dimensi gotong royong, penting bagi guru untuk memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih menghadapi kesulitan, khususnya dalam aspek afektif. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting. Guru perlu lebih sering memantau perkembangan siswa selama pelaksanaan proyek dan memberikan umpan balik yang konstruktif, agar mereka dapat terus berkembang. Peningkatan gotong royong sebagai bagian dari dimensi afektif juga memerlukan pemantauan yang lebih dekat, sehingga siswa yang belum menunjukkan kemajuan dapat dibantu dan diberi dorongan lebih dalam hal berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Lebih jauh lagi, penerapan model PjPBL berbantuan media audiovisual yang telah terbukti berhasil di mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik ini dapat diperluas ke mata pelajaran lain. PBL sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran yang membutuhkan kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa, seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bahasa Indonesia. Dengan demikian, diharapkan penggunaan model ini tidak

hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada satu mata pelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif secara keseluruhan terhadap kualitas pembelajaran di SDN Sumber 3 Kota Surakarta. Melalui penerapan yang konsisten dan evaluasi yang terus menerus, diharapkan model ini dapat membantu sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik dan sejalan dengan profil pelajar Pancasila.

DAFTAR REFERENSI

- Afriana, J. (2015). Project-based learning (PjBL). *Makalah untuk tugas mata kuliah pembelajaran IPA terpadu, Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung, Indonesia.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Baharun, H. (2015). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/pedagogik.v1i1.111>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. <https://doi.org/10.24036/jed.v8i2.1000>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Dian, N., Gabriela, P., Pgsd, P. S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.17509/jpd.v2i1.28438>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Djamarah, Y. B., & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 tahun ajaran 2014/2015: Mata pelajaran IPA SMP/MTs*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan implementasi kurikulum merdeka*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kunandar. (2014). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.

- Lembaga Alkitab Indonesia. (2005). *Alkitab terjemahan baru*. Jakarta, Indonesia: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung, Indonesia: Rosdakarya.
- Marzali, A. (2009). *Antropologi dan pembangunan Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Maulana, I. (2020). Manajemen pendidikan karakter gotong royong. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 5(1), 127–138. <https://doi.org/10.24235/isem.v5i1.6704>
- Morissan, M. (2017). *Metode penelitian survei*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- NYC Department of Education. (2009). *Project-based learning: Inspiring middle school students to engage in deep and active learning*. New York, NY: Division of Teaching and Learning Office.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2753>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Jakarta, Indonesia: Cipta Media Nusantara.
- Suryana, L. (2019). Hasil belajar keterampilan berbicara peserta didik kelas X semester 1 SMA Negeri 1 Taman dengan metode Stationenlernen. *Laterne*, 8(2). <https://doi.org/10.33884/laterne.v8i2.181>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. California: The Autodesk Foundation.
- Tohirin. (2010). *Psikologi pembelajaran pendidikan agama Islam*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Tola, B. (2006). *Penilaian diri*. Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan, Depdiknas.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.24042/alar.v2i1.4878>
- Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003.
- Wena, M. (2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Xin, J. F. (1999). Computer-assisted cooperative learning in integrated classrooms for students with and without disabilities. *Journal of Technology in Childhood Education*, 1999. <https://doi.org/10.1080/10932919909524635>